ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Este PSP™Game incluye datos de actualización del software del sistema PSP™. Se necesitará una actualización en caso de que al iniciar el juego aparezca en pantalla un mensaje de solicitud de actualización.

Cómo realizar una actualización del software del sistema





Los datos de actualización se muestran con este icono en el menú inicial.

Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para actualizar el software del sistema PSP™. Antes de realizar la actualización, comprueba el número de versión de los datos.

- **Durante la actualización, no desconectes el adaptador AC.**
- **Durante la actualización, no apagues el sistema ni extraigas el PSP™Game.**
- **No canceles la actualización antes de que finalice: esto podría provocar daños al sistema PSP™.**

Cómo comprobar que la actualización se ha realizado correctamente

Selecciona "Ajustes" en el menú inicial y luego la opción "Ajustes del sistema". Selecciona "Información del sistema". La actualización se ha realizado correctamente si el número de versión del "Software del sistema" mostrado en pantalla **coincide con el número de versión de los datos de actualización.**

Para obtener más información sobre actualizaciones del software del sistema PSP™, visita el siguiente sitio web: eu.playstation.com

NIVEL DE CONTROL PARENTAL

El software de este PSP™Game dispone de un Nivel de control parental predeterminado basado en el contenido. Puede ajustar el nivel de control parental en el sistema PSP™ para limitar la reproducción de software de un PSP™Game con un nivel más alto que el nivel establecido en el sistema PSP™. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

Este juego está clasificado mediante el sistema PEGI. Los iconos de clasificación y de descripción de contenido se muestran en la caja del juego (excepto en aquellos lugares donde, por ley, sea aplicable otro sistema de clasificación). La correspondencia entre el sistema de clasificación PEGI y los Niveles de control parental es la siguiente:

NIVEL DE CONTROL PATERNO	CLASIFICACIÓN POR GRUPOS DE EDAD DE PEGI
9	18™
7	16™
5	12™
3	7™
2	3™

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PSP™ para poder jugar.

ULES-01561

CONFIGURACIÓN

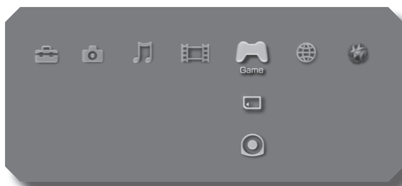
Configura tu sistema PSP™ siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones. Enciende el sistema PSP™; el indicador POWER (alimentación) se iluminará en verde y aparecerá el menú principal. Pulsa el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta del disco. A continuación, introduce el disco de Fate/EXTRA con la cara de la etiqueta hacia la parte posterior del sistema PSP™ y cierra bien la cubierta del disco.

Selecciona el icono del menú principal y a continuación selecciona el icono de Aparecerá una imagen del software. Selecciona la imagen y pulsa el botón ⊗ para comenzar a cargar.

NOTA IMPORTANTE: la información de este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés del producto y podrían haberse incluido algunas pantallas previas a la finalización del producto que pueden diferir ligeramente de la versión final.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.



XMB™ Menu

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

Fate EXTRA

ÍNDICE





PRÓLOGO

El objeto artificial más antiguo del Sistema Solar está enterrado en la Luna.

Los humanos lo conocen como Autómata de la Célula Lunar y se cree que es un ordenador espiritual omnipotente creado con los conceptos más avanzados de taumaturgia. Su única misión es registrar toda la existencia humana, desde la vida de los poderosos a la miserable existencia de los individuos marginales.

Los magos, grandes y pequeños, lo conocen con términos más descriptivos:

La máquina de memoria omnipotente capaz de cumplir cualquier deseo formulado por un ser humano.

El único milagro verdadero, capaz de explicar todos los misterios del mundo.

–El séptimo artefacto celestial: el Santo Grial.

Pero los magos más poderosos ya no existen.

En su lugar ha surgido una nueva generación de piratas espirituales, seres humanos capaces de digitalizar su espíritu e interactuar directamente con la Célula Lunar. Sus miembros reclaman el título de magos y han asumido el desafío de desvelar los misterios de la Célula Lunar.

La majestuosa espadachina Saber.
El maestro de armas largas Lancer.
El maestro de arco Archer.
La dama de los caballos Rider.
La señora de la taumaturgia Caster.
El silencioso asesino Assassin.
La guerrera furiosa Berserker.

Estos son los sirvientes, que obedecen a los maestros que los invocan. Son las espadas que dan muerte al enemigo, los escudos que protegen de las garras del adversario.

A lo largo de las eras y a pesar del paso del tiempo, la humanidad siempre ha utilizado las armas para decidir quién era el más fuerte.

Por eso, la Célula Lunar ha invitado a las nuevas generaciones de magos a enfrentarse en combate en un mundo virtual llamado Fantasma en Serie (Serial Phantasm) o SE.RA.PH. Aquí volverán a encenderse las llamas de la guerra para templar las almas de la humanidad.

–Responde a esto.

¿Tienen algún valor mil años de prosperidad?

PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES



EL PROTAGONISTA

Un estudiante de segundo curso de instituto de la Academia Tsukumihara.



SABER

Una sirviente que blande la espada con mortal precisión. Su fortaleza y sus capacidades hacen que sea uno de los principales miembros de la clase Saber, que produce los sirvientes más fuertes. Es muy egocéntrica y vanidosa rozando incluso el narcisismo.

LA GUERRA DEL SANTO GRIAL

El Santo Grial es un objeto de un poder inimaginable y se dice que concede cualquier deseo. En la guerra por el Grial, siete maestros con sus sirvientes se enfrentan por la posesión de este poderoso artefacto. En esta guerra se enfrentan dos oponentes: uno vence y el otro cae.



ARCHER

Un soldado que destaca por el uso del arco. Aunque no es muy fuerte físicamente, sus habilidades y su noble fantasma compensan con creces su falta de potencia. Es muy sarcástico y ha elevado el cinismo a una forma de arte.



CASTER

Una sirviente que se especializa en el uso de brujería y taumaturgia. Como esta clase confía sobre todo en lo que los legos llaman magia, mucha gente cree que son los sirvientes más débiles. Esta Caster ha manifestado su eterna lealtad al protagonista y ha jurado hacer cuanto sea necesario para que su maestro se alce con la victoria.

RIN TOUSAKA

Esta alumna de la Academia Tsukumihara destaca tanto en las artes literarias como en las marciales. Aunque pueda parecer arrogante y engreída, en realidad es una persona muy compasiva.





RANI VIII

Otra alumna de la Academia Tsukumihara. Es muy tranquila y se comporta siempre con absoluta objetividad

EN LA ACADEMIA

CONTROL	EFECTO
Botones de dirección	Mover el personaje / seleccionar opción del menú
Joystick analógico	Mover el personaje
Botón ⊗	Avanzar en el texto / confirmar selecciones y acciones (cuando hay que realizar una acción)
Botón ◎	Cancelar selección / volver a la página anterior
Botón △	Mostrar menú principal, saltar texto
Botón ▢	Ver menú de transferencia / Ver registro de conversación (durante los eventos)
Botón START	Menú de pausa (durante el entrenamiento o el combate)
Botón SELECT	Clasificar (cuando se muestra la equipación)

EN COMBATE

CONTROL	EFECTO
Botones de dirección	Seleccionar órdenes / navegar en el menú de habilidades
Joystick analógico	No se usa
Botón ⊗	Confirmar selección
Botón ◎	Cancelar instrucciones enviadas / Volver
Botón △	No se usa
Botón ▢	Ver el menú de habilidades
Botón L	Cambiar entre menús de habilidades
Botón R	Cambiar entre menús de habilidades

EN EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

CONTROL	EFECTO
Botones de dirección	Mover el personaje / seleccionar opción del menú
Joystick analógico	Mover el personaje
Botón ⊗	Avanzar en el texto / confirmar selecciones y acciones (cuando hay que realizar una acción)
Botón ◎	Cancelar selección / volver a la página anterior / Restablecer cámara
Botón △	Mostrar menú principal, saltar texto
Botón ▢	Ver el menú del campo de entrenamiento
Botón SELECT	Mostrar / Ocultar el mapa del campo de entrenamiento

En los terrenos de la Academia Tsukumihara sucederán diferentes cosas más o menos importantes. Además, podrás obtener información e investigar sobre tu rival, conseguir los suministros necesarios y mejorar las estadísticas de tu sirviente durante el período de preparación de siete días.

PANTALLA DEL JUEGO ‹EN LA ACADEMIA›

Presentación de la pantalla de juego en la academia.



1. Muestra los días restantes hasta el día del combate eliminatorio, que tendrá lugar cuando el contador llegue a cero.
2. Muestra la hora del día.
3. Icono de la matriz de información Muestra cuánto has completado en la matriz de información (pág. 15).
4. Muestra la ubicación actual del protagonista.

PANTALLA DEL JUEGO ‹EN LA ACADEMIA›



Al llegar a un cierto punto del juego podrás acceder al menú de transferencia,

que te permite desplazarte al instante a diferentes puntos de la academia. Pulsa el botón ▢ para ver una lista de destinos.

LOS TERRENOS DE LA ACADEMIA

A determinadas horas del día podrás moverte libremente por los terrenos de la Academia Tsukumihara.



Encontrarás información valiosa en diferentes lugares como el campo de tiro con arco, el jardín y muchas de las aulas del edificio principal.



Fíjate en las personas y lugares marcados con un símbolo de conversación. Además de obtener información esencial, avanzarás en la historia.

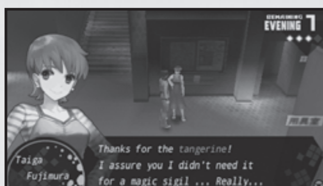


CAMINOS SIN SALIDA

En algunos eventos, tomar la decisión incorrecta puede tener consecuencias fatales: un camino sin salida y el fin de la partida. Cuando tengas que tomar una decisión, asegúrate de elegir bien.

MISIONES DE TIGER... PERDÓN, DE TAIGA (ENCARGOS DE LA INSTRUCTORA FUJIMURA)

La señorita Fujimura está al acecho en el pasillo de la primera planta y busca alumnos para encargarles misiones.

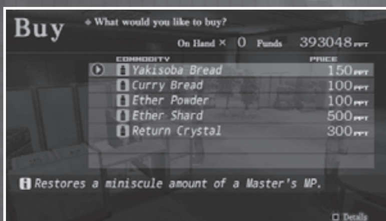


Si cumples sus encargos, recibirás diferentes objetos con los que puedes decorar tu habitación privada (pág. 10), así que es interesante escuchar lo que tiene que decir. Ten en cuenta también que en algunos momentos Tiger... perdón, la señorita Fujimura no estará en el pasillo.

EL ALMACÉN

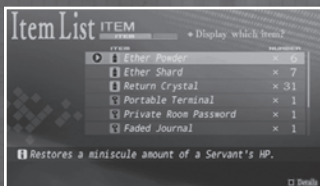
El almacén se encuentra en el sótano del edificio principal de la academia. En él puede comprar y vender artículos, ropa elegante y otros objetos.

Algunos artículos y prendas elegantes relacionados con la historia no pueden venderse.



ARTÍCULOS

Hay varios tipos diferentes de artículo. Puedes ver qué artículos tienes en el inventario seleccionando la opción [Item] (Artículo) en el menú principal de terminal.



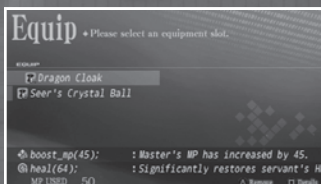
	**ARTÍCULOS DE CURACIÓN** Estos artículos sirven para curar a los maestros y a sus sirvientes. Para usar este tipo de artículos en el campo de entrenamiento, abre el menú de campo de entrenamiento (pág. 12). Para usarlos durante un combate, abre el menú de habilidades (pág. 20).
	**ARTÍCULOS LLAVE** Estos artículos son necesarios para avanzar en la historia.
	**ARTÍCULOS DE CONSUMO** Estos artículos pueden venderse para obtener un beneficio.
	**INICIADORES** También llamados llaves de código. Son necesarios para avanzar en el juego (pág. 14).
	**ROPA ELEGANTE** Cuando un maestro utiliza estos artículos puede ganar diferentes capacidades.



ROPA ELEGANTE

Puedes utilizar hasta dos tipos de ropa elegante a la vez. La ropa elegante tiene diferentes efectos: mejora las estadísticas o confiere la capacidad de utilizar hechizos de código (pág. 22).

Para cambiarte o quitarte la ropa elegante, selecciona la opción [Equip] (Equipación) en el menú principal de terminal.



HABITACIÓN PRIVADA

Al llegar a un cierto punto de la historia, recibirás una habitación privada en la que puedes descansar.





CONVERSACIONES CON TU SIRVIENTE

En tu habitación privada podrás conversar libremente con tu sirviente. Algunos datos se consiguen solo hablando con él, así que no olvides ir de vez en cuando a tu habitación.

Reviewing your Information Matrix	Revisa tu matriz de información: el día del combate eliminatorio podrás revisar todos los datos sobre tu rival que has obtenido durante el período de preparación (pág. 15).
Save	Guardar: guarda la partida actual.
Leave your private room	Salir de la habitación privada: deja de hablar con tu sirviente y sal de la habitación.

ALTERACIÓN DEL ESPÍRITU

Si vas a la capilla y hablas con Aoko Aozaki, podrás realizar una alteración del espíritu para mejorar las estadísticas de tu sirviente y desbloquear habilidades y capacidades nuevas. La puerta de la capilla está al final del pasillo del primer piso, a la derecha.



CÓMO MEJORAR LAS ESTADÍSTICAS DE TU SIRVIENTE

Usa los puntos de habilidad (SP) que obtienes al subir de nivel para fortalecer las capacidades de tu sirviente para adaptarlo mejor a tu estilo de juego.

Strength	Fuerza: capacidad de ataque físico.
Endurance	Resistencia: capacidad de defensa física.
Agility	Agilidad: frecuencia y velocidad de las habilidades.
Magic	Magia: eficacia de hechizos y habilidades de código así como defensa contra la magia.
Luck	Suerte: tasa de golpes críticos y resistencia a estados alterados.

CÓMO OBTENER HABILIDADES

Si utilizas una determinada cantidad de SP para fortalecer a un sirviente, este aprenderá una nueva habilidad (pág. 20).





EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

En el campo de entrenamiento tienen lugar una serie de eventos. También es el lugar donde tienes que buscar para encontrar los iniciadores o llaves de código, necesarios para entrar al Coliseo donde se celebran los combates eliminatorios. Además, puedes perfeccionar las habilidades de lucha de tu sirviente y ganar experiencia enfrentándote a numerosos programas enemigos.

PANTALLA DEL JUEGO
<EN EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO>

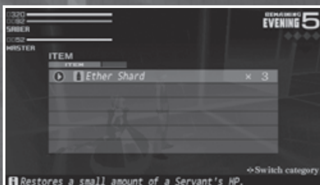
Presentación de la pantalla de juego en el campo de entrenamiento.



1. Muestra los puntos de vida (HP) del sirviente. Si el indicador llega a [0], se acaba la partida.
2. Muestra los puntos de magia (MP) del sirviente. El sirviente consumirá MP cada vez que use una habilidad (pág. 20). MP will be consumed when a Servant uses a Skill (P.20).
3. Identifica la clase de tu sirviente.
4. Muestra los puntos de magia (MP) del maestro. Consumirás MP cada vez que uses hechizos de código (pág. 22).
5. Mapa del campo de entrenamiento.
6. Programa enemigo Al entrar en contacto con un programa enemigo empezará un combate (pág. 14).

MENÚ DEL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

Pulsa el botón ▢ para ver el menú del campo de entrenamiento.
Desde este menú puedes utilizar artículos (pág. 9) y algunos hechizos de código (pág. 22).



ACCIONES DEL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

En el campo de entrenamiento te enfrentarás cara a cara con un rival. Si habláis u os enfrentáis en combate, obtendrás información valiosa que te ayudará a descubrir su verdadero nombre. Además, hay carpetas de artículos en las que podrás encontrar objetos poco frecuentes como artículos de curación o ropa elegante para mejorar las capacidades del maestro y del sirviente.

PUNTOS DE SALIDA

En cada planta del campo de entrenamiento hay dos puntos de salida para regresar a la academia. Cuando te vayas del campo de entrenamiento, terminará un día.



FUENTE DE RESURRECCIÓN

Si juegas en modo Novice (Novato), encontrarás una fuente de resurrección en cada planta. En ella podrás recuperar los HP del sirviente y los MP del maestro.



MAPA AUTOMÁTICO

La zona del campo de entrenamiento que rodea al protagonista aparece en el mapa. Pulsa el botón SELECT para superponer el mapa a la pantalla.



CARPETA DE ARTÍCULOS

Aparecen en todos los pisos del campo de entrenamiento. En ellas podrás obtener dinero, artículos llave y consumibles.



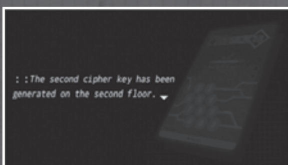
INICIADORES

También llamados llaves de código y aparecen cada semana en los dos pisos del campo de entrenamiento. Si no consigues hacerte con los dos iniciadores durante el período de preparación, no podrás entrar en el coliseo para el combate eliminatorio y perderás la partida.



TAREAS

Cuando se desbloquee un piso del campo de entrenamiento durante el período de preparación, aparecerá en tu terminal como tarea pendiente.



COMBATES

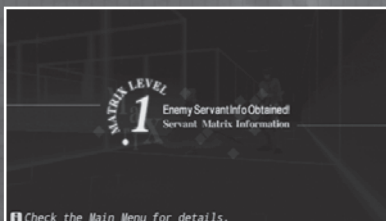
Si un programa enemigo detecta tu presencia, te atacará inmediatamente. Si consigue entrar en contacto contigo, participarás en un combate (pág. 17).



Cuando hayas derrotado un cierto número de enemigos del mismo tipo, te evitarán y dejarán de atacarte. Entonces será mucho más fácil explorar el campo de entrenamiento.

MATRIZ DE INFORMACIÓN

La matriz de información es una base de datos donde puedes almacenar toda la información de tu enemigo que obtengas (clase, nombre verdadero y noble fantasma de su sirviente).

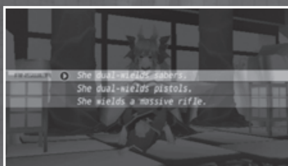


Al reunir información sobre tu rival durante el período de preparación, obtendrás ventaja a la hora de enfrentaros en combate. Asegúrate de descubrir todo lo que puedas sobre tu rival para contrarrestar sus puntos fuertes y habilidades.

CÓMO COMPLETAR LA MATRIZ DE INFORMACIÓN

Los datos necesarios para rellenar la matriz de información se obtienen durante el período de preparación en eventos de la academia y del campo de entrenamiento y en determinados combates.

A medida que rellenas la matriz de información, su nivel aumentará y tendrás disponible más información sobre tu rival.

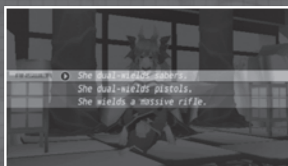


Cada sirviente tiene cuatro datos diferentes disponibles. Tres de ellos puedes descubrirlos realizando investigaciones durante el período de preparación. El cuarto y último se obtiene solo revisando tu matriz de información el día del combate eliminatorio.

CÓMO REVISAR TU MATRIZ DE INFORMACIÓN

El día del combate eliminatorio puedes ir a tu habitación privada (pág. 10) para revisar todos los datos que hayas obtenido sobre tu rival.

Si has reunido suficiente información y respondes correctamente a las preguntas de tu sirviente, el nivel de tu matriz alcanzará el valor máximo: E (EXTRA).



7

IMPACTO EN EL COMBATE

Cuanta más información obtengas sobre tu rival, mayor ventaja tendrás en el combate. Por ejemplo, podrás prever más de sus movimientos (pág. 19).



Si tu matriz de información alcanza el nivel máximo E, podrás ver qué es el noble fantasma del sirviente enemigo.

TRAS EL COMBATE

Si te alzas con la victoria en un combate eliminatorio, la matriz de información del enemigo derrotado se completará automáticamente. Cada uno de los sirvientes tiene razones totalmente diferentes para participar en la Guerra del Santo Grial, así que la información adicional es muy interesante para saber cosas de las personas que luchan por el Santo Grial.

Si te encuentras con un programa enemigo y entras en contacto con él, entrarás en combate inmediatamente. Asegúrate de estar preparado para el combate porque no hay forma de huir y tendrás que luchar hasta el final.

PANTALLA DEL JUEGO
(DURANTE EL COMBATE)

Presentación de la pantalla de juego durante el combate.



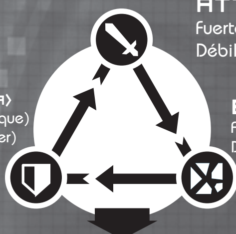
1. HP de tu sirviente. Cuando llegue a 0, terminará la partida.
2. MP de tu sirviente. Los MP se consumen al utilizar habilidades (pág. 20).
3. Clase de tu sirviente.
4. HP de tu rival. Si llega a cero, ganas.
5. Clase de tu rival.
6. Orden ATTACK (ataque). Lanza un ataque.
7. Orden GUARD (defensa). Bloquea un ataque enemigo.
8. Orden BREAK (romper). Lanza un potente ataque y rompe el bloqueo del rival.
9. Orden SKILL (habilidad).
10. Orden seleccionada por ti.
11. Orden seleccionada por tu rival.
12. Icono de un noble fantasma disponible para tu sirviente.
13. Icono de un noble fantasma disponible para el sirviente de tu rival.

ÓRDENES DE COMBATE

Durante los combates tendrás que dar seis órdenes seguidas a tu sirviente. Hay cuatro tipos de órdenes: ATTACK (ataque), GUARD (defensa), BREAK (romper) y SKILL (habilidad).

ATTACK (ATAQUE)
Fuerte contra BREAK (romper)
Débil contra GUARD (defensa)

GUARD (DEFENSA)
Fuerte contra ATTACK (ataque)
Débil contra BREAK (romper)



BREAK (ROMPER)
Fuerte contra GUARD (defensa)
Débil contra ATTACK (ataque)

SKILL (HABILIDAD)
Vence a las otras tres órdenes (aunque puede haber excepciones a esta regla).

Las órdenes ATTACK (ataque), GUARD (defensa) y BREAK (romper) se compensan entre sí mientras que la orden SKILL (habilidad) suele vencer a las otras tres. Si se enfrentan SKILL (habilidad) contra SKILL (habilidad), el personaje con mayor valor AGILITY (agilidad) lanzará antes su habilidad.

CÓMO DAR LAS ÓRDENES



Para dar las órdenes de ataque, defensa y romper, selecciona la orden con los botones de dirección y pulsa el botón ⊗. Para cancelar una orden, pulsa el botón ◎ justo antes de ejecutarla. Para las órdenes de habilidad, abre el menú de habilidades con el botón ▢ selecciona la orden con los botones de dirección y pulsa el botón ⊗ para confirmar la selección.

C01 TURNO EXTRA



Si lanzas tres ataques consecutivos con éxito, recibirás un ataque adicional llamado EXTRA TURN (turno extra) y podrás lanzar un ataque devastador. Ten en cuenta que tu rival también puede utilizar un turno extra. ¡Elige bien las órdenes que das!

CÓMO REVELAR LOS ATAQUES ENEMIGOS

Al dar tus seis órdenes, puedes aprender a predecir las órdenes de tu enemigo, que se mostrarán en pantalla.



En el caso de los programas enemigos, cuantos más enemigos del mismo tipo derrotes, más fácil será predecir sus acciones.



CÓMO REVELAR LAS ÓRDENES RECIBIDAS POR LOS SIRVIENTES ENEMIGOS

Cuanto mayor sea el nivel de tu matriz de información (pág. 15), más probabilidades tendrás de predecir los movimientos del sirviente rival.



Además, si completas la matriz de información de tu rival, podrás predecir el momento en el que el sirviente enemigo liberará su noble fantasma (pág. 21). Cuando un sirviente enemigo tiene un noble fantasma disponible para usar, verás un icono intermitente.

PROS Y CONTRAS DE CADA ORDEN

Cuando se muestran en pantalla las órdenes de tu rival, se verá también cuales de tus órdenes ganan o pierden frente a las de tu rival.





Tienes ventaja



Empate



Tienes desventaja



CÓMO DAR UNA ORDEN DE APOYO

Los maestros pueden ordenar una habilidad de apoyo por cada seis órdenes ejecutadas por el sirviente.



COMENZAR COMBATE

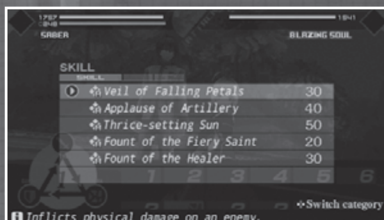
Después de indicar las seis órdenes, selecciona la opción BATTLE (combate) y pulsa el botón ⊗ para ejecutar las órdenes.



Cuando los dos oponentes hayan ejecutado las seis órdenes, tu sirviente volverá contigo y deberás darle órdenes de nuevo. Este proceso continuará hasta que uno de los dos contrincantes se quede sin HP.

HABILIDADES

Las habilidades son órdenes especiales que pueden usarse en combate y superan a las órdenes básicas. Hay dos tipos de habilidades disponibles: habilidades de apoyo del maestro y habilidades de combate del sirviente.



HABILIDADES DEL SIRVIENTE

Cada sirviente tiene su propio conjunto de habilidades. Al usar una habilidad del sirviente consumirás MP.

Los efectos de las habilidades van desde causar daños a los rivales hasta causar enfermedades del estado (pág. 23).



Tu sirviente puede aprender habilidades nuevas si pasa por una alteración del espíritu (pág. 11).



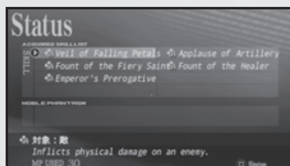
NOBLES FANTASMAS

Cada sirviente tiene un noble fantasma. Para utilizar un noble fantasma hay que cumplir una serie de condiciones pero, si lo haces, puedes dar la vuelta a un combate y arrancar la victoria de las fauces de la derrota. Al enfrentarte a un sirviente enemigo, asegúrate de saber cómo defenderte de su noble fantasma y cuándo es el momento más oportuno para utilizar el tuyo.



CO1 REQUISITOS PARA USAR LAS HABILIDADES

Para utilizar algunas habilidades debes cumplir ciertas condiciones. Cada vez que aprendas una habilidad, acuérdate de marcar Status (Estado) en el menú principal de terminal.



Puedes seleccionar las habilidades con requisitos previos al dar órdenes, pero no se utilizarán mientras no se cumplan las condiciones necesarias.



Aunque la mayor parte de esas habilidades requiere el uso de un noble fantasma, algunas exigen una acción adicional. Para utilizar la habilidad de Archer Hound of the Red Plains (Sabueso de las Llanuras Rojas) tendrás que usar antes una habilidad llamada Improvement Preparation (Preparación de mejora). Si ordenas una habilidad y no se han cumplido los requisitos, no se utilizará.

Cada vez que uses Improvement Preparation (Preparación de mejora), la calidad de la mejora aumentará hasta cinco para potenciar la habilidad de mejora.

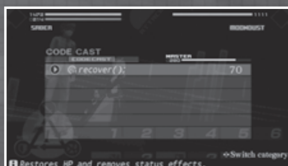
Sin embargo, las habilidades que causan cambios en el estado (pág. 23) o las que mejoran el ataque o la magia no serán más potentes aunque se utilicen repetidamente.

HABILIDADES DE APOYO

Por cada seis comandos que ejecute tu sirviente, podrás lanzar un hechizo de código o utilizar un artículo.

HECHIZOS DE CÓDIGO

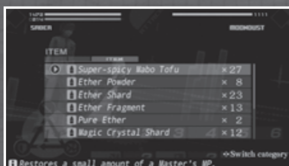
Para utilizar un hechizo de código, el maestro tendrá que disponer de la cantidad necesaria de MP. Los hechizos de código necesarios cambiarán en función de la ropa elegante que lleve el maestro.



Los hechizos de código tienen diferentes efectos: algunos causan daño al rival, otros interfieren con sus acciones y otros curan y fortalecen a un sirviente.

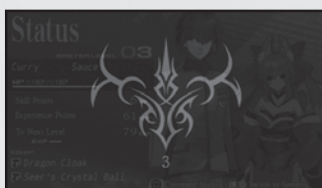
ARTÍCULOS

Puedes usar la mayor parte de los artículos que tienes en tu inventario durante el combate (recuerda que no todos).



C01 SELLO DE MANDO

Puedes usar tu sello de mando para dar órdenes que tu sirviente debe obedecer. Cada maestro recibe tres sellos de mando. Si los agota, quedará descalificado de la Guerra del Santo Grial y se acabará la partida. Cuando vayas a utilizar un sello de mando, asegúrate de que es absolutamente necesario.



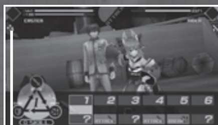
CAMBIO DE ESTADO

Algunos ataques y habilidades utilizados en combate puede causar enfermedades del estado de un sirviente.

	Veneno	Cuando el sirviente vuelva con su maestro, perderá una determinada cantidad de HP.
	Sacrificio	Al volver con su maestro, el sirviente perderá una determinada cantidad de HP que recibirá el sirviente rival.
	Parálisis	Al atacar a un rival, se quedará inmóvil y no podrá reaccionar.
	Maldición	Al volver con su maestro, el sirviente sufrirá los mismos daños que ha causado al sirviente rival.
	Regeneración	Cuando el sirviente vuelva con su maestro, recuperará una determinada cantidad de los HP perdidos.
	Resurrección	Si los HP del sirviente llegan a cero durante el combate, volverá de entre los muertos una sola vez y recuperará parte de sus HP.
	Sello	Durante un período determinado, no se podrán utilizar en combate algunas órdenes.
	Capacidad debilitada	Algunas capacidades se debilitarán durante un cierto período de tiempo.

El veneno, la parálisis y la maldición pueden curarse con el artículo Remedy (Medicina). La mayor parte de estas enfermedades desaparecen con el tiempo salvo las que impiden luchar a tu sirviente. Todos los efectos del estado desaparecerán inmediatamente al utilizar determinados hechizos de código o cuando termine la batalla.

Cuando se muestran en pantalla las órdenes de tu rival, se verá también cuales de tus órdenes ganan o pierden frente a las de tu rival.



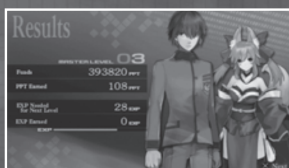
Cuando se produzca un cambio del estado aparecerá un icono.

EL FINAL DEL COMBATE

Cuando termine el combate, se verán los resultados.

VICTORIA

Si consigues reducir a cero los HP de tu rival, ganarás el combate y verás la pantalla de resultados.
Cada vez que ganes un combate, recibirás puntos de experiencia y dinero. Además, en algunos casos ganarás artículos.



DERROTA (FIN DE LA PARTIDA)

Si los HP de tu sirviente llegan a cero, perderás el combate y terminará la partida.

Cuando pierdas una partida, selecciona Load (Cargar) o Return to Title (Volver al menú de título) en la parte inferior derecha de la pantalla y pulsa el botón ⊗.



SUBIR DE NIVEL

Cuando recibas una determinada cantidad de puntos de experiencia, tu nivel de maestro mejorará.

Entonces aumentará tu nivel máximo de MP y los HP y MP de tu sirviente. También recibirás SP, necesarios para realizar una alteración del espíritu (pág. 11).



SÍGUENOS

Ghostlight tiene muchos más productos disponibles. Visita nuestro sitio web para saber más sobre tus juegos de Ghostlight favoritos, visita los minisitios exclusivos de nuestros productos e infórmate de las últimas novedades en juegos de rol japoneses. También estamos en Facebook y Twitter para que sea más fácil estar al día.

Go to www.ghostlight.uk.com and follow us on:





YouTube







